

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* (TS-TS) TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* DAN *STOPPING* SEPAKBOLA (Studi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri)

Andik Nur Susilo

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

SMP Negeri 1 Ngasem merupakan sekolah negeri di kec. Ngasem, kab. Kediri, berdasarkan wawancara dengan guru PJOK, bahwa siswa kurang berani untuk menyampaikan apa yang menjadi kendala pada saat pembelajaran *passing* dan *stopping* kepada guru PJOK karena merasa takut dan malu, oleh karena itu perlunya variasi dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa secara berkelompok agar siswa saling berinteraksi dan bekerjasama. Penerapan model pembelajaran kooperatif cocok diterapkan pada pembelajaran tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri yang memiliki sepuluh kelas yaitu VII-A hingga VII-J. Sampel didapatkan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-F sebanyak 40 siswa dengan jumlah 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ada tiga aspek yaitu aspek keterampilan (*passing* dan *stopping*) dan aspek pengetahuan. Teknik analisis data yang digunakan berupa rata-rata, standar deviasi, varian, uji normalitas, uji t, dan peningkatan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola dengan peningkatan hasil belajar sebesar 30% aspek pengetahuan, kemudian 30% aspek keterampilan *passing* serta 26% aspek keterampilan *stopping*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa SMP.

Kata kunci: Model pembelajaran, kooperatif, *two stay two stray* (TS-TS), belajar *passing* dan *stopping* sepakbola.

Abstract

The SMPN 1 Ngasem is school in Ngasem Kediri, based on interview with PJOK teachers that student are less brave to convey what is a constraint on *passing* and *stopping* learning to PJOK teachers because they feel fear and shame, therefore the need for variation in learning by involving student in groups so that students interact and work together. The application of cooperative learning model is suitable applied to the learning, to improve learning outcomes can use cooperative learning type *two stay two stray*. The purpose of this study is to determine whether there is influence and how much influence model of learning type *two stay two stray* to the learning result of *passing* and *stopping* football in the seventh grade student of state SMPN 1 Ngasem Kediri.

This research belongs to a kind of quasi experimental research with using one group pretest-posttest design. Population of research that is the class VII state SMP 1 Ngasem Kediri which has ten classes that is VII-A to VII-J. Sample was obtained by cluster random sampling technique. Sample in this research is student of class VII-F as many as 40 students with a total of 20 male student and 20 female student. Research instruments used to measure learning outcomes that is knowledge aspect, and skill aspect (*passing* and *stopping*). Data analysis techniques used form mean, standard deviation, variant, normality test, t test, and improvement. The result of data analysis indicate that there is influence of application of cooperative type learning model TS-TS to the learning result of *passing* and *stopping* football with an increase in learning outcomes by 30% aspect of knowledge, 30% aspect of *passing* skill and 26% aspect of *stopping* skill. Based on the result of the study, application of cooperative type learning model TS-TS can be used to improve learning result of *passing* and *stopping* football on SMP students.

Keywords: Learning model, cooperative, *two stay two stray* (TS-TS), *passing* and *stopping* football.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap warga negara. Pendidikan juga berperan penting pada kehidupan manusia, karena dapat meningkatkan proses berpikir manusia itu sendiri. Selain itu pendidikan juga mendorong kemampuan untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup di masa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1, disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Huda (2013:3) “Pendidikan, khususnya sekolah, harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa tentang dunia. Pendidikan harus mendesain pembelajarannya yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat”.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka pertumbuhan, kecerdasan, dan perkembangan watak (Mardiana. Dkk, 2008:4). PJOK merupakan wadah untuk mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, ketrampilan siswa. Adanya proses belajar yang baik, seseorang akan berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal. Pencapaian hasil belajar siswa satu dengan siswa yang lain memperoleh hasil yang beragam, sehingga setiap kelompok individu yang heterogen memiliki beragam kemampuan intelegensi.

Pendidikan dibagi menjadi dua komponen yaitu pendidikan rohani dan pendidikan jasmani. Dua komponen pendidikan tersebut saling terkait erat dan memiliki kepentingan yang sama, khususnya PJOK yang harus diperhatikan dalam penerapan pendidikan di sekolah. Menurut Hermawan (2013:23) salah satu komponen pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah yaitu pelajaran PJOK. Hal ini dikarenakan PJOK memiliki peran sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya. Menurut Fananie (2011:14) yang dimaksud “PJOK adalah pendidikan tentang cara menjaga kesehatan badan agar badan kuat mengerjakan semua kewajibannya”.

PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan, perkembangan, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, serta nilai sikap (mental, emosional, sportifitas, sosial, dan agama) yang terkandung dalam aktivitas gerak yang dipelajari sehingga mampu menjadikan manusia memiliki kebiasaan pola hidup sehat dan aktif yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis secara seimbang (Mahardika, 2010:75). Melalui aktivitas PJOK, maka anak-anak secara tidak langsung sudah melakukan aktivitas fisik dan memperoleh pengetahuan untuk mengembangkan potensi dalam dirinya seperti keterampilan gerak dasar, pengetahuan menjaga kesehatan, serta membentuk nilai karakter dalam diri secara optimal. Selain itu PJOK juga menjadi alasan bagi anak-anak untuk menyalurkan keinginan mereka agar dapat melakukan aktivitas gerak.

Semakin sering siswa melakukan aktivitas gerak maka dapat meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Hal itu akan berpengaruh pada prestasi akademik maupun non akademik siswa. Peningkatan hasil belajar pada siswa juga bergantung pada proses pembelajaran di sekolah dengan melibatkan guru dan siswa yang aktif dan kreatif pada saat berlangsungnya pembelajaran. Siswa yang cenderung kurang aktif lebih sukar menerima materi yang disampaikan guru. Aktif dan interaktif merupakan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013, untuk itu strategi pembelajaran kooperatif sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan siswa agar terbentuknya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat membentuk sikap peduli antar teman, saling melengkapi apa yang dibutuhkan dalam kelompok, berani menyampaikan pendapat pada anggota kelompok mereka, serta dapat menumbuhkan mental bersaing terhadap kelompok lain tanpa meninggalkan jiwa sportifitas dalam dirinya.

Menurut Majid (2013:173) “dalam pembelajaran kooperatif, guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi harus membangun dalam pikirannya juga. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Hal ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri”.

Hasil pengamatan di SMP Negeri 1 Ngasem Kediri peneliti sebagai alumni melakukan wawancara kepada guru PJOK Bapak Andik Suherman, S.Pd bahwa selama proses pembelajaran pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tetapi hanya pada pemberian penugasan pengetahuan bukan pada saat praktek. Peneliti

juga melakukan wawancara beberapa siswa kelas VII bahwa pada saat pembelajaran PJOK di sekolah siswa lebih banyak melakukan aktivitas permainan berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran bola besar. Mengenai materi pembelajaran bola besar khususnya sepakbola, siswa masih terkendala dalam menerima informasi tentang pengetahuan cara *passing* dan *stopping* sepakbola yang benar. Kendala yang sering muncul dari siswa ketika setiap individu berusaha mengumpan bola ke teman masih terkesan asal menendang sehingga bola yang seharusnya diumpan kepada temannya melenceng tak berarah.

Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada saat pengambilan nilai praktek *passing* dan *stopping* sepakbola. Sesuai silabus mata pelajaran PJOK dalam satuan pendidikan SMP/MTS bahwa siswa harus memenuhi kriteria pencapaian hasil belajar bola besar khususnya materi sepakbola yang mana siswa harus menyelesaikan semua tugas gerak teknik dasar sepakbola yaitu *passing* (mengumpan), *dribbling* (menggiring), *stopping* (menghentikan) bola pada pembelajaran yang aktif. Terkadang terdapat kendala pada siswa untuk memperoleh informasi langkah-langkah kriteria teknik dasar sepakbola khususnya *passing* dan *stopping* yang mana merupakan satu kesatuan pengambilan tes. Siswa kurang berani untuk menanyakan apa yang menjadi kendala pada saat pembelajaran *passing* dan *stopping* kepada guru PJOK karena merasa takut dan malu. Namun pengalaman peneliti yang pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif yang langsung diterapkan dalam proses pembelajaran pada waktu Program Pengolahan Pembelajaran (PPP) di SMA Negeri 1 Menganti siswa lebih berani berinteraksi secara langsung antar teman untuk saling membantu menyalurkan informasi teknik dasar *passing* dan *stopping* kepada temannya dalam kelompok. Hal ini sangat membantu siswa untuk mencapai target hasil belajar pada saat tes keterampilan *passing* dan *stopping*. Tetapi terdapat perbedaan karakteristik siswa antara SD, SMP, dan SMA karena perkembangan usia yang semakin bertambah, namun juga terdapat kesamaan dalam hal kemampuan bersosialisasi antar teman yang selama ini menjadi bahan acuan guru dalam pembelajaran, untuk itu persamaan karakteristik dalam hal bersosialisasi dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis kelompok atau yang disebut pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip belajar berkelompok agar siswa dapat secara langsung dan memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan ikut aktif dalam suatu pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) pernah sebelumnya digunakan pada

pembelajaran *dribbling* sepakbola di sekolah dasar oleh penelitian sebelumnya dan memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa (Saputro, 2015:46). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ambitie Dolus Cahyana mahasiswa pendidikan olahraga angkatan 2010 yang juga menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *dribbling* dengan sampel kelas IX SMP Negeri 1 Jogoroto Jombang juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Penelitian ini nantinya juga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS yang diharapkan dapat menguatkan penelitian sebelumnya dengan menerapkan di SMP bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bisa digunakan dalam pembelajaran *passing* dan *stopping* sepakbola dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, karena mengingat pentingnya pembelajaran TS-TS yang menekankan pada sikap sosial yang cocok diberikan pada siswa SMP yang memiliki karakteristik sebagai remaja yang mudah bergaul dan berinteraksi antar sesama teman.

Model pembelajaran memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar antara guru dengan siswa. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk menyusun dan mengatur materi yang akan dipelajari serta sebagai petunjuk pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah. Adanya penerapan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan suasana baru yang terstruktur.

Menurut Rosdiani (2013:5) “model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional”.

Pendapat tersebut juga diperkuat dengan penjelasan dalam buku yang sama bahwa model pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu guru memperbaiki kapasitasnya agar mampu menjangkau lebih banyak sisi kehidupan anak dan menciptakan bermacam-macam lingkungan yang lebih baik dan kaya bagi mereka sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan pasif (Rosdiani, 2013:7).

Selain sebagai bahan rancangan suatu pembelajaran, model pembelajaran juga bisa membantu guru dan siswa untuk membuat suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa semakin semangat dan aktif untuk mengikuti pelajaran khususnya pada saat pembelajaran PJOK di lapangan.

Model pembelajaran memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar antara guru dengan siswa. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk menyusun dan mengatur materi yang akan dipelajari serta sebagai petunjuk

pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah. Adanya penerapan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan suasana baru yang terstruktur.

Menurut Rosdiani (2013:5) “model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional”.

Selain sebagai bahan rancangan suatu pembelajaran, model pembelajaran juga bisa membantu guru dan siswa untuk membuat suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa semakin semangat dan aktif untuk mengikuti pelajaran khususnya pada saat pembelajaran PJOK di lapangan.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang diterapkan untuk membentuk kelompok belajar pada siswa agar mereka bisa bertukar pendapat dan saling membantu memecahkan masalah tentang apa yang mereka pelajari. Kooperatif adalah salah satu konsep belajar yang praktis digunakan guru untuk mengembalikan keaktifan siswa pada saat pembelajaran.

Slavin, (2010:177) Cooperative learning methods vary widely in their details: group sizes may be from two to several; group members may have individual roles or tasks, or they may all have the same task; and groups may be evaluated or rewarded based on group performance or the average of individual performances, or they may simply be asked to work together. (metode pembelajaran kooperatif bervariasi dalam rinciannya: ukuran kelompok mungkin dari dua sampai beberapa, anggota kelompok mungkin memiliki peran atau tugas individu, atau mereka semua mungkin memiliki tugas yang sama, dan kelompok dapat dievaluasi atau dihargai berdasarkan kinerja kelompok atau rata-rata kinerja individu, atau mereka mungkin hanya diminta untuk bekerja sama).

Tabel Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

Tahap 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-Kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Sabar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

(Rusman, 2011:211)

Selain aktor utama dalam pembelajaran, guru juga sebagai mediator serta motivator untuk peserta didik agar lebih semangat dan giat mengikuti pembelajaran secara aktif dan kreatif. Keduanya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi langkah yang efektif bagi guru serta dapat memberikan suatu pendidikan yang berkarakter bagi siswa. Pendidikan karakter merupakan tujuan yang utama dalam pembelajaran pada Kurikulum 2013. Berkaitan dengan hal ini manfaat memberikan pembelajaran kooperatif kepada siswa yaitu akan terbentuknya sikap dan kebiasaan bekerja secara bersama-sama untuk tujuan yang sama.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TS-TS dalam proses KBM di sekolah, yaitu sebagai berikut :

Tabel Langkah-Langkah Pembelajaran TS-TS

GURU	SISWA
1. Guru membagi kelompok kecil yang berjumlah 4-6 anggota.	1. Siswa masuk ke dalam kelompok kecil yang dibagi oleh guru sebanyak 5 kelompok materi berbeda.
2. Guru memberikan tugas gerak <i>passing</i> (kaki dalam, kaki luar, dan punggung kaki) dan <i>stopping</i> (kaki	2. Siswa menerima materi gerak <i>passing</i> (kaki

dalam dan kaki luar) pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama.	dalam, kaki luar, dan punggung kaki) dan <i>stopping</i> (kaki dalam dan kaki luar) yang disampaikan guru kepada masing-masing kelompok.
3. Guru memantau sikap perkenaan bola pada kaki dan posisi gerak tubuh siswa saat melakukan <i>passing</i> dan <i>stopping</i> sepakbola yang dilakukan siswa pada pembelajaran di dalam masing-masing kelompok.	3. Kelompok 1 mendapat tugas gerak materi <i>passing</i> kaki bagian dalam, kelompok 2 mendapat tugas gerak materi <i>passing</i> kaki bagian luar, kelompok 3 mendapat tugas gerak materi <i>passing</i> bagian punggung kaki. Kelompok 4 mendapat tugas gerak <i>stopping</i> kaki bagian dalam. Kelompok 5 mendapat tugas gerak <i>stopping</i> kaki bagian luar.
	4. Setelah selesai menyelesaikan materi dalam kelompok sendiri, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu kedua anggota dari kelompok lain.
	5. Kelompok 1 menjadi tamu ke kelompok 2, kelompok 3, kelompok 4, dan kelompok 5.
	6. Kelompok 2 menjadi tamu ke kelompok 1, kelompok 3, kelompok 4, dan kelompok 5.
	7. Kelompok 3 menjadi tamu ke kelompok 1, kelompok 2, kelompok 4, dan kelompok 5.
	8. Kelompok 4 menjadi tamu ke kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, dan kelompok 5.
	9. Kelompok 5 menjadi tamu ke kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, dan kelompok 4.
	10. Dua orang yang "tinggal" dalam kelompok bertugas <i>sharing</i> informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka.
	11. "Tamu" mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.

	12. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.
--	---

Menurut pendapat dari mousir. 2012, (Online), (<http://www.asikbelajar.com/2012/11/model-pembelajaran-two-stay-two-stray.html>), diakses 30 Januari 2017) terdapat kelebihan serta kekurangan pada pembelajaran kooperatif tipe TS-TS. Adapun kelebihan serta kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS adalah sebagai berikut :

- Dapat diterapkan pada semua kelas/ tingkatan.
 - Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
 - Lebih berorientasi pada keaktifan.
 - Diharapkan siswa akan termotivasi mengungkapkan pendapatnya.
 - Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa
 - Kemampuan berbicara dapat ditingkatkan.
 - Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.
- Sedangkan untuk kekurangan dari model TS-TS adalah :
- Membutuhkan banyak waktu yang lama.
 - Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
 - Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga).
 - Guru cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

Cara mengatasi kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS maka sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar seperti yang dijelaskan oleh Huda (2013:32) "pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar". Guru sebagaimana mestinya membagi kelompok dari berbagai tingkat kemampuan siswa ke dalam satu anggota kelompok dengan tujuan agar siswa saling membantu proses pembelajaran antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi kepada siswa dengan kemampuan sedang atau rendah. Adapun "serangkaian kegiatan pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok namun tetap dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan" (Sanjaya, 2013:241).

Berdasarkan beberapa kutipan diatas maka pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara aktif dan kreatif adalah model pembelajaran kooperatif, untuk itu agar terciptanya pembelajaran PJOK yang kreatif dan inovatif, maka pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) sangat cocok diterapkan di dalam KBM. Jika KBM berlangsung secara aktif maka siswa akan mudah untuk berinteraksi sosial antar sesama teman. Terbentuknya sikap sosial pada siswa dapat membantu mereka dalam menyelesaikan kegiatan

pembelajaran di sekolah. Sikap sosial pada diri siswa yang terbentuk melalui pembelajaran kooperatif secara tidak langsung mereka belajar saling membantu, artinya siswa bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran.

Hasil belajar merupakan pencapaian prestasi yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang telah melakukan kegiatan belajar akan memperoleh pengalaman belajar yang membuat mereka mengalami perubahan yang relatif positif.

Menurut Purwanto (2009:54) bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Pendapat tersebut juga sejalan dengan tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung untuk tujuan keberhasilan siswa, optimalisasi proses dan hasil belajar (Arifin, 2009:294)

Berdasarkan uraian di atas hasil belajar merupakan rangkaian pencapaian prestasi seseorang atau siswa yang telah mengikuti pembelajaran di sekolah maupun tempat belajar lainnya. Hasil belajar meliputi beberapa aspek penilaian yaitu sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari perubahan ketiga aspek tersebut baik secara signifikan maupun hanya sedikit perubahan pada diri siswa.

Salah satu teknik dasar yang wajib dikuasai secara optimal dan maksimal oleh setiap pemain dalam permainan sepakbola adalah *passing*, karena permainan sepakbola pada dasarnya merupakan perpindahan alur bola antar pemain menuju gawang lawan untuk mencetak angka/goal. Menurut Mielke (2007:19) *Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. *Passing* menjadi dasar bermain sepakbola untuk itu keterampilan *passing* harus bisa dikuasai oleh setiap pemain sepakbola maupun seseorang yang ingin bermain sepakbola. Menurut Giffort (2007:14) “mengumpan adalah keterampilan paling penting untuk di kuasai. Umpan menghubungkan semua pemain di seluruh bagian lapangan dan memungkinkan tim membangun serangan”.

Penguasaan teknik dasar merupakan suatu syarat yang harus dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Faktor yang terpenting dalam permainan sepakbola yaitu *passing*, *stopping*, dan *dribbling*. Adapun teknik dasar yang fungsi dan tujuannya saling berkaitan adalah *passing* dan *stopping*. Untuk *passing* sudah dijelaskan dipembahasan sebelumnya sedangkan *Stopping* adalah cara menghentikan bola atau menguasai bola pada permainan sepakbola. Menerima bola dapat dilakukan dengan semua bagian badan dari kaki sampai dahi (kepala), kecuali

dengan lengan dan tangan. Ketika menerima bola atau menghentikan bola dapat dilakukan dengan cara mengurangi kekuatan atau kecepatan bola hingga bola berhenti untuk kemudian dikuasai.

Fungsi dan tujuan dari pada mengontrol bola (*stopping*) menurut Mielke (2007:22) yaitu menghentikan bola dan membuat bola berada didekat pemain yang menguasai bola sehingga pemain tersebut dapat menguasainya. Permainan sepakbola adalah permainan tim atau kelompok yang mana kerjasama sangat diperlukan, oleh karena itu fokus pertama yang dilakukan pemain untuk bisa membuat kerjasama tim agar berjalan solid maka penguasaan *passing* dan *stopping* bola harus benar-benar dikuasai secara mahir.

Menurut Ibrahim (2013:5) bahwa jika tim semakin baik atau *control* bola terjadi ketika seorang pemain menerima *passing* atau menyambut bola dan sedemikian rupa sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*, *passing*, atau *shotting* saat melakukan *control* bola pemain menggunakan bagian tubuh yang sah (kaki, kepala, paha, badan) agar bola tetap berdekatan dengan tubuh.

Berdasarkan pendapat dari beberapa sumber yang disampaikan diatas bahwa teknik dasar *stopping* sangat berkaitan dengan teknik dasar *passing*. Penguasaan *stopping* harus dilakukan secara maksimal oleh setiap pemain agar dapat mengontrol dan meredam laju bola hasil umpan dari teman pada permainan sepakbola.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian semu, karena tidak adanya kelompok kontrol dalam pelaksanaan penelitian. Menurut (Maksum, 2012:67) dalam penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal tersebut, maka dapat dikatakan eksperimen murni (*true experiment*). Sebaliknya, jika penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka penelitian tersebut adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) atau bisa juga berbentuk (*weak experiment*). Adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini hanya terdapat pemberian perlakuan, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Oleh karena itu penelitian ini disebut dengan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*)

Penelitian ini menggunakan pengukuran penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada saat proses pembelajaran dan tes melakukan *passing* dan *stopping* sepakbola sesuai rubrik penilaian sikap kompetensi inti 2, penilaian pengetahuan kompetensi inti 3, dan penilaian keterampilan kompetensi inti 4 yang diambil dari Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun menurut Maksum (2012:111) “bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian”. Pengumpulan data dalam penelitian ini berpedoman pada indikator pencapaian unjuk kerja siswa pada saat pembelajaran di sekolah.

Penilaian pengetahuan diukur dengan cara memberikan tes tulis kepada siswa berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Sebelum membuat butir soal, kisi-kisi soal materi *passing* dan *stopping* sepakbola dapat dibuat berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas VII kurikulum 2013 pada tabel sebagai berikut:

Tabel Kisi-kisi Soal Tes Tulis

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal		
1. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan bola besar	a. Keterampilan dasar sepakbola	Uraian	1,2	5. Bagaimana posisi awal pada saat mengumpan bola dengan kaki bagian dalam?	2. <i>Stopping</i> dengan kaki bagian luar. 3. <i>Stopping</i> dengan telapak kaki.
		b. Pengertian <i>passing</i>	Uraian	3		1. Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan 2. Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak tertekuk dan bahu menghadap arah gerakan.
		c. pengertian <i>stopping</i>	Uraian	4		3. Sikap kedua lengan di samping badan agak terentang.
		d. Cara melakukan <i>passing</i>	Uraian	5		4. Pergelangan kaki yang akan digunakan menendang diputar ke luar dan dikunci. 5. Pandangan terpusat pada bola.
		JUMLAH SKOR				

Tabel Soal Tes Tulis

Pertanyaan	Jawaban
1. Sebutkan macam-macam teknik dasar sepakbola!	1. <i>Passing</i> (mengumpan bola) 2. <i>Dribbling</i> (menggiring bola) 3. <i>Shooting</i> (menendang bola) 4. <i>Control</i> (menghentikan bola) 5. <i>Heading</i> (menyundul bola)

Tabel Pedoman Penskoran Kompetensi Pengetahuan (KI-3)

No. Soal	Skor	Keterangan
1	4	Bila menjawab 5-6 dengan benar.
	3	Bila menjawab 3-4 dengan benar.
	2	Bila menjawab 1-2 dengan benar.
	1	Bila tidak dijawab atau salah.
2	4	Bila menjawab dengan benar.
	3	Bila menjawab kurang tepat.
	2	Bila menjawab salah.

	1	Bila tidak dijawab.
3	4	Bila menjawab 3 dengan benar.
	3	Bila menjawab 2 dengan benar.
	2	Bila menjawab 1 dengan benar.
	1	Bila tidak dijawab atau salah.
4	4	Bila menjawab 3 dengan benar.
	3	Bila menjawab 2 dengan benar.
	2	Bila menjawab 1 dengan benar.
	1	Bila tidak dijawab atau salah.
5	4	Bila menjawab 5 dengan benar.
	3	Bila menjawab 3-4 dengan benar.
	2	Bila menjawab 1-2 dengan benar.
	1	Bila tidak dijawab atau salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian kompetensi keterampilan diukur dengan menggunakan instrumen keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola bagian dalam sesuai dengan rubrik penilaian keterampilan Kompetensi Inti 4 (KI4) yang diambil dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas VII yang berpedoman pada silabus untuk SMP kelas VII.

Tabel Blanko Penilaian Tes Keterampilan *Passing* Sepakbola

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kualitas Gerak				Skor
		1	2	3	4	
Sikap Awal	1. Badan menghadap belakang sasaran bola. 2. Melihat target yang akan diumpan. 3. Lutut sedikit ditekuk. 4. Kaki tumpu berada di samping bola.					
Perkenaan dengan bola	1. Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki.					

	2. Bola ditendang tepat pada tengah-tengah bola. 3. Pada waktu menendang bola badan agak condong ke depan. 4. Kedua lengan berada disamping badan untuk keseimbangan.				
Sikap akhir	1. Setelah kaki yang menendang mengenai bola segera diletakkan ke tanah. 2. Bergerak ke arah depan 2 sampai 3 langkah. 3. Posisi tangan tetap terbuka untuk menjaga keseimbangan. 4. Pandangan tetap lurus ke depan.				
JUMLAH					

Tabel Blanko Penilaian Tes Keterampilan *stopping* Sepakbola.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kualitas Gerak				Skor
		1	2	3	4	
Sikap Awal	1. Berdiri tegak. 2. Sikap badan menghadap arah datangnya bola. 3. Pandangan ke arah gerakan bola. 4. Kedua kaki sejajar.					
Perkenaan dengan bola	1. Kaki bagian yang digunakan untuk <i>stopping</i> dijulurkan ke arah datangnya bola. 2. Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki bagian dalam. 3. Kaki ditarik kembali pada saat bola datang. 4. Bola berhenti di kaki bagian dalam tepat didepan badan.					
Sikap akhir	1. Setelah kaki digunakan untuk <i>stopping</i> mengenai bola segera diletakkan ke tanah. 2. Kaki tumpu sejajar dengan kaki yang digunakan untuk <i>stopping</i> . 3. Posisi tangan tetap terbuka untuk menjaga keseimbangan. 4. Pandangan tetap lurus ke depan.					
JUMLAH						

Keterangan :

1. Sikap awal
 - a. Nilai (4) diberikan jika 4 kriteria terpenuhi
 - b. Nilai (3) diberikan jika 3 kriteria terpenuhi
 - c. Nilai (2) diberikan jika 2 kriteria terpenuhi
 - d. Nilai (1) diberikan jika 1 kriteria terpenuhi
2. Perkenaan dengan bola
 - a. Nilai (4) diberikan jika 4 kriteria terpenuhi
 - b. Nilai (3) diberikan jika 3 kriteria terpenuhi
 - c. Nilai (2) diberikan jika 2 kriteria terpenuhi
 - d. Nilai (1) diberikan jika 1 kriteria terpenuhi
3. Sikap akhir
 - a. Nilai (4) diberikan jika 4 kriteria terpenuhi
 - b. Nilai (3) diberikan jika 3 kriteria terpenuhi
 - c. Nilai (2) diberikan jika 2 kriteria terpenuhi
 - d. Nilai (1) diberikan jika 1 kriteria terpenuhi

A. Teknik Penilaian

1. Tes unjuk kerja (Keterampilan)
Melakukan tes gerakan teknik dasar sepakbola *passing* dan *stopping* kaki bagian dalam.
2. Penelitian terhadap kualitas unjuk kerja siswa-siswi, antara rentang nilai antara 1 sampai 4 dengan diperoleh nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Ketentuan Siswa Memperoleh Nilai :

Sangat Baik : Apabila memperoleh $85 < \text{skor} \leq 100$

Baik : Apabila memperoleh $70 < \text{skor} \leq 85$

Cukup : Apabila memperoleh $55 < \text{skor} \leq 70$

Kurang : Apabila memperoleh skor ≤ 55

Sumber : Permendikbud RI No. 05, (2015:5-6)

Batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan tingkat pencapaian kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa per mata pelajaran. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dapat dikatakan belum tuntas. KKM pembelajaran PJOK yang harus dicapai oleh siswa-siswi SMP Negeri 1 Ngasem yaitu 75, untuk itu siswa dituntut untuk mencapai hasil belajar lebih dari sama dengan KKM agar dapat memenuhi ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII-F yang mewakili keseluruhan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ngasem Kediri, kemudian semua siswa kelas VII-F tersebut diberi *pretest* dan *posttest* teknik dasar *passing* dan *stopping* sepakbola yang mana untuk laki-laki berjarak 5 meter sedangkan perempuan berjarak 3 meter. Selain tes ketrampilan juga diberikan tes tulis atau pengetahuan yang dilaksanakan di kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* dan *stopping* pada kelas VII-F yang mendapat perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* keterampilan diperoleh distribusi data rata-rata, nilai minimal, nilai maksimal, standar deviasi (SD), varian, dan peningkatan.

Tabel Deskripsi data *pretest* dan *posttest* nilai pengetahuan *passing* dan *stopping*

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Rata-rata	60,88	78,88	18
Max	80,00	90,00	10,00
Min	40,00	60,00	20,00
SD	9,33	7,64	-1,69
Varian	87,04	58,32	-28,72
< KKM	37 Siswa	9 Siswa	-28 Siswa
> KKM	3 Siswa	31 Siswa	28 Siswa
Peningkatan	30%		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 60,88 dan *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 78,88 jadi selisih rata-rata adalah 18. Nilai maksimal *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 80,00 dan nilai maksimal *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 90,00 jadi selisih nilai maksimal adalah 10,00. Nilai minimal *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 40,00 dan Nilai minimal *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* yaitu 60,00 jadi selisih nilai minimal pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 20,00. Standar deviasi (SD) *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 9,33 dan SD *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 7,64 jadi selisih SD adalah -1,69. Varian *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 87,04 dan varian *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 58,32 jadi selisih varian adalah -28,72. Berdasarkan data tabel 4.4 didapatkan peningkatan sebesar 30% dari *pretest* dan *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping*.

Tabel Deskripsi data *pretest* dan *posttest* nilai keterampilan *passing*

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Rata-rata	58,75	76,67	17,92
Max	75,00	100,00	25,00
Min	33,33	33,33	0
SD	10,83	15,59	4,76
Varian	117,35	242,89	125,54
< KKM	35 Siswa	10 Siswa	-25 Siswa
> KKM	5 Siswa	30 Siswa	25 Siswa
Peningkatan	30%		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* keterampilan *passing* adalah 58,75 dan *posttest* keterampilan *passing* adalah 76,67 jadi selisih rata-rata adalah 17,92. Nilai maksimal *pretest* keterampilan *passing* adalah 75,00 dan nilai maksimal *posttest* keterampilan *passing* adalah 100,00 jadi selisih nilai maksimal adalah 25,00. Nilai minimal *pretest* keterampilan *passing* adalah 33,33 dan nilai minimal *posttest* keterampilan *passing* adalah 33,33. Jadi selisih nilai minimal keterampilan *passing* adalah 0. Standart deviasi (SD) *pretest* keterampilan *passing* adalah 10,83 dan SD *posttest* keterampilan *passing* adalah 15,59 jadi selisih SD adalah 4,76. Varian *pretest* keterampilan *passing* adalah 117,35 dan varian *posttest* keterampilan *passing* adalah 242,89 jadi selisih varian adalah 125,54. Berdasarkan data pada tabel 4.5 didapatkan peningkatan sebesar 30% dari *pretest* dan *posttest* keterampilan *passing*.

2. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dapat menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 21. Berikut adalah tabel 4.7 hasil uji normalitas data keterampilan dan pengetahuan:

Tabel Uji normalitas data keterampilan dan pengetahuan

	Pengetahuan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i>		Keterampilan <i>Passing</i>		Keterampilan <i>Stopping</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
P-Value	0,363	0,135	0,103	0,064	0,236	0,061
Signifikan	0,05	0,05	0,05	0,05	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal

Dari hasil table di atas dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai p (Sig) $> 0,05$, maka semua variabel berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelas VII-F dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Uji t *pretest* dan *posttest* nilai pengetahuan dan keterampilan *passing* dan *stopping*

	Kelas	N	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	Sig	Alpha(α)	Keterangan
Pengetahuan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i>	<i>Pretest</i>	40	78,88	13,873	2,02269	0,00	0,05	Signifikan
	<i>Posttest</i>		60,88					
Keterampilan <i>Passing</i>	<i>Pretest</i>	40	76,67	12,117	2,02269	0,00	0,05	Signifikan
	<i>Posttest</i>		58,75					
Keterampilan <i>Stopping</i>	<i>Pretest</i>	40	82,91	12,820	2,02269	0,00	0,05	Signifikan
	<i>posttest</i>		65,83					

Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa rata-rata *pretest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 78,88 dengan rata-rata *posttest* pengetahuan *passing* dan *stopping* adalah 60,88 dan nilai t-hitung sebesar 13,873 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ df 39 adalah 2,02269.

Kemudian rata-rata *pretest* keterampilan *passing* adalah 76,67 sedangkan rata-rata *posttest* keterampilan *passing* adalah 58,75 dan nilai t-hitung sebesar 12,117 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ df 39 adalah 2,02269. Rata-rata *pretest* keterampilan *stopping* adalah 82,91 sedangkan rata-rata *posttest* keterampilan *stopping* adalah 65,83 dan nilai t-hitung sebesar 12,820 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ df 39 adalah 2,02269.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) pada pengetahuan *passing* dan *stopping* ($113,837 > 2,02269$), keterampilan *passing* ($12,117 > 2,02269$), dan keterampilan *stopping* ($12,820 > 2,02269$), maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri dinyatakan diterima.

Untuk mengukur peningkatan minat sebelum dan sesudah dilakukan treatment menggunakan rumus.

Presentase Peningkatan Rata-rata

1. Peningkatan Pengetahuan $= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \%$
 $= \frac{18,00}{60,88} \times 100 \%$
 $= 30 \%$
2. Peningkatan Keterampilan *passing* $= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \%$
 $= \frac{17,92}{58,75} \times 100 \%$
 $= 30 \%$
3. Peningkatan Keterampilan *stopping* $= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \%$
 $= \frac{17,08}{65,83} \times 100 \%$
 $= 26 \%$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TS-TS) terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola sebesar 30% pada aspek pengetahuan, 30% keterampilan *passing* dan 26 % pada aspek keterampilan *stopping*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri.
2. Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS terhadap hasil belajar *passing* dan *stopping* sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Kediri dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu dari *pretest-posttest* pada 40 siswa kelas VII F ada 3 siswa dengan nilai *pretest* di atas KKM bertambah menjadi 31 siswa dengan nilai *posttest* di atas KKM dengan peningkatan sebesar 30% pada aspek pengetahuan *passing* dan *stopping* sepakbola, kemudian ada 5 siswa dengan nilai *pretest* di atas KKM bertambah menjadi 30 siswa dengan nilai *posttest* di atas KKM dengan peningkatan sebesar 30% pada aspek keterampilan *passing* sepakbola, selanjutnya ada 13 siswa dengan nilai *pretest* di atas KKM bertambah menjadi 33 siswa dengan nilai *posttest* di atas KKM dengan peningkatan sebesar 26% pada aspek keterampilan *stopping* sepakbola.

A. Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah
 Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi meningkat.
2. Bagi guru
 Setiap pembelajaran PJOK materi *passing* dan *stopping* sepakbola pasti ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar tetapi malu dan takut untuk menyampaikan kepada guru. Sebagai guru PJOK harus mempunyai solusi agar siswa lebih aktif dan berani bertanya tentang materi *passing* dan *stopping* sepakbola agar mudah menguasai suatu teknik yang mempunyai tingkat kesulitan gerak maka diperlukan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS agar siswa berani menyampaikan kesulitan mereka antar teman dan menyelesaikan masalah bersama-sama.
3. Bagi siswa
 Siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS ini diharapkan siswa serius dalam melakukan aktivitas PJOK agar materi yang disampaikan oleh guru, dan antar teman dapat dipahami sehingga nilai tes dapat meningkat.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Supaya hasil penelitian selanjutnya siswa lebih banyak mendapat nilai di atas KKM maka penelitian selanjutnya di sarankan untuk memastikan guru paham dengan isi RPP agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Cahyana, Ambitie Dolus. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola*. Surabaya: Skripsi Unesa.
- Fananie, Zainudin. 2011. *Pedoman Pendidikan Modern*. Solo: Tinta Medina.
- Gifford, Clive. 2007. *Keterampilan Sepak Bola*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.

- Hermawan. 2013. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statiska dalam Olahraga*. Surabaya: tanpa penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Permendikbud RI No. 05. 2015. *Kriteria Kelulusan Peserta Didik, Penyelenggaraan Ujian Nasional, dan Penyelenggaraan Ujian Sekolah / Madrasah / Pendidikan Kesetaraan pada SMP / MTs atau yang Sederajat dan SMA / MA / SMK atau yang Sederajat*. Jakarta. (online) (<https://www.slideshare.net/Areke/permendikbud-no-5-tahun-2015-ttg-kriteria-kelulusan-peserta-didik>, diakses 25 Februari 2017)
- Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohim, Abdul. 2008. *Bermain Sepak Bola*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rukmana, Anin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 9 : hal. 2-3.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Ahadi. 2016. *Use Of Two Stay Two Stray Strategy In Teaching Reading*. Englis Education Journal (EEJ). Vol. 7 (2). Hal. 219-232. (online) (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=428666&val=3924&title=USE%20OF%20TWO%20STAY%20TWO%20STRAY%20STRATEGY%20IN%20TEACHING%20READING> , diakses 25 Februari 2017).
- Saputro, Septian Bagus. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola*. Surabaya: Skripsi Unesa.
- Slavin, R.E. 2010. *Cooperative Learning*. International Encyclopedia of Education (Third Edition). Hal. 177-183. (online) (http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B978008044894700494_2, diakses 25 Februari 2017).
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yao Huang, Mei., Hsin-Yu Tu, Wen-Yi Wang, Jui-Fu Chen, Ya-Ting Yu, Chien-Chih Chou. 2017. "Effects Of Cooperative Learning and Concept Mapping Intervention On Critical Thinking and Basketball Skills In Elementary School". *Think skill and creativity*. Vol. 23. pp. 207-216. (online) (http://ac.els-cdn.com/S1871187117300068/1-s2.0-S1871187117300068-main.pdf?_tid=254a11fa-fc4a-11e6-b917-00000aab0f01&acdnat=1488130786_4803c845f1386be65cb16928dfbe68f3, diakses 25 Februari 2017).